NES-CP-FRA

ROBOCOP™

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

INSTRUCTION MANUAL

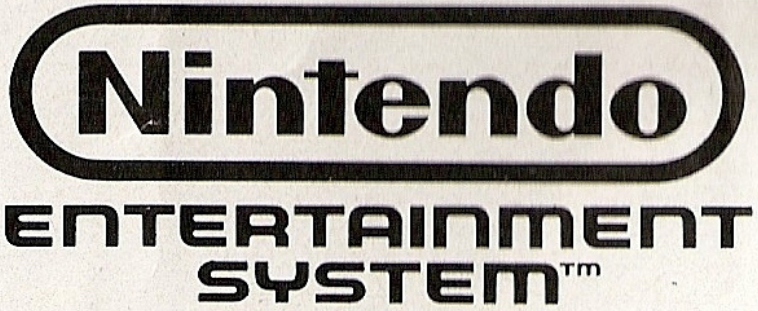
ORION®

ocean®

Ⓣ

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the



NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

ROBOCOP – PART MAN, PART MACHINE, ALL GAME.

What's going on in old Detroit isn't pretty. An epidemic of crime, violence and death has turned it into the most lethal spot on Earth – especially if you're a cop. The government has thrown up its hands in despair and turned over the police department to O.C.P. – a private corporation that isn't as squeamish about individual rights as elected officials are.

You're about to find yourself face to face with the malevolent Clarence Boddicker, who kills cops, slowly, as a hobby; the savage and relentless robot ED–209; and – ultimately – Dick Jones, the mastermind who set all the wheels in motion.

No flesh - and - blood cop has a chance against these odds. Once upon a time, you didn't either. But that was before you became ROBOCOP.

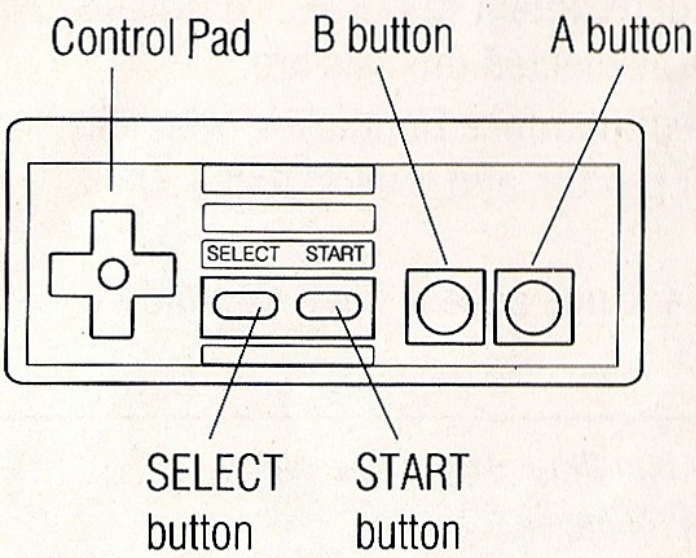
Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

PRECAUTIONS

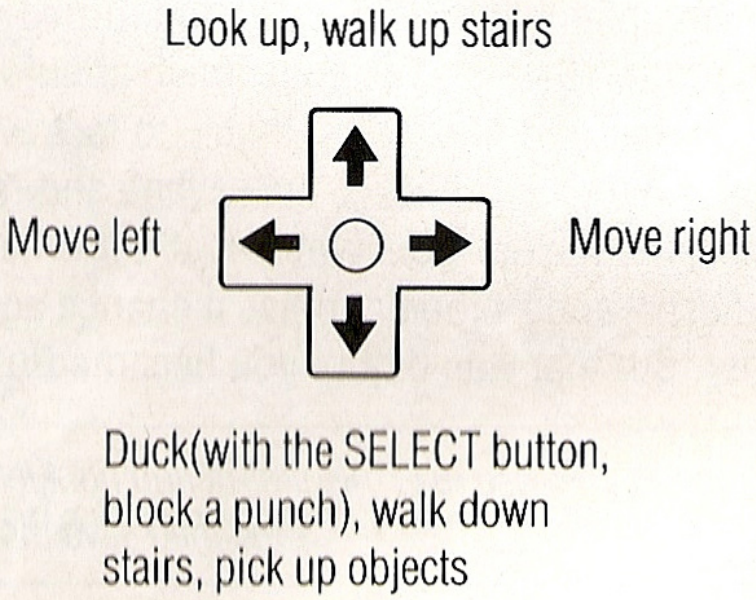
1) Always turn the power off before inserting or removing the Game Pak from your Nintendo Entertainment System.
2) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
3) Avoid touching the connectors; do not get them wet or dirty. This may damage the game.
4) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller 1 – for 1 player game
Controller 2 – Not used



Control Pad



A button: Fire weapons

B button: Punch

The punch or weapon you're carrying is aimed in the direction you're facing:

When standing: left, right or up

When crouching: left, right or down

If you find yourself in a nasty situation, you can press the SELECT button to cover yourself. When you do that, you temporarily cannot be hit, but you use up energy at a faster than normal rate

HOW TO PLAY

To start RoboCop:

1) Make sure your Nintendo Entertainment System is off, then put the RoboCop Game Pak in the system.
2) Press the POWER button on the front of the system. The license and copyright screen appears, then the RoboCop title screen. Several screens appear showing RoboCop's vital information. Get ready for action!
3) Make sure the controller is plugged into socket 1. (You can move from any screen to the next by pressing START.)
4) To skip the preliminary screens and start the game immediately, press START.

Pausing. To stop the game temporarily, press the START button. To return to the game, press START again.

Continuing. The game is over when you run out of energy or can't take any more hits. But once you've gone past the first level, you don't have to start at the beginning of the game again – you can continue the same game, beginning on the highest level you have reached. You will be allowed to continue up to three times at that level. (You can't continue a game once you turn the Nintendo Entertainment System off or press the RESET button.)

After the "Game Over" screen appears, the Start screen appears.

To continue the game:

1) Press the SELECT button to choose CONTINUE.

2) Press the START button.

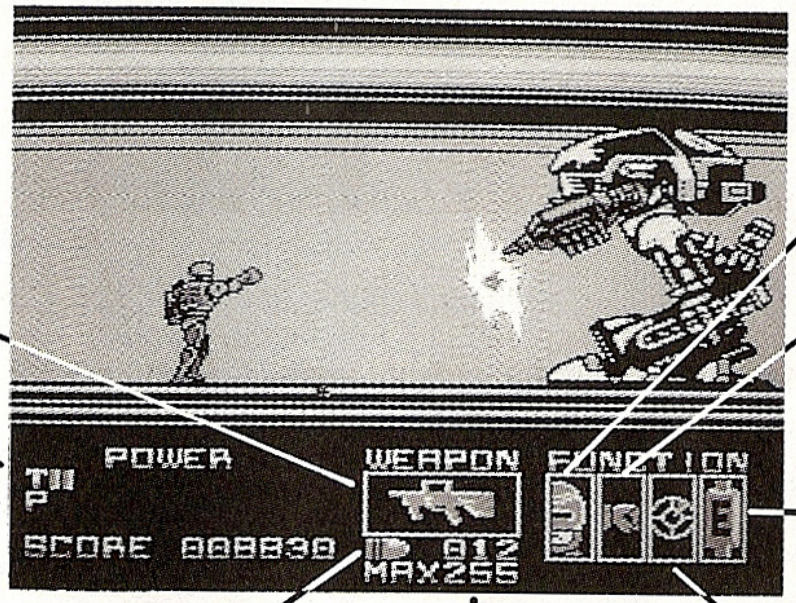
When you continue a game, you will start at the beginning of the highest level you reached (for example, if you were at the end of level 3 when the game was over, you'll start at the beginning of level 3). You also lose all the weapons you had – you start armed only with the Auto–9.

To start a new game:

- Press the START button.

When you start a new game, you go back to the beginning of level 1.

SCREEN DISPLAY



Weapon You're Using

Energy Left

Power (number of hits you can take)

Infrared Vision

Punches Only

Energy/Power alarm

Bullets Left in the Weapon

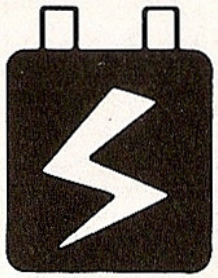
Maximum Number of Bullets the Weapon Can Hold

Foe Detector

INDICATORS

Your strength is measured by the energy you have left and the number of hits you can take. Keep an eye on the energy and power indicators. If either one goes to zero, you're history.

Energy. The energy indicator shows you how much energy you have left. Your energy decreases gradually as you play.



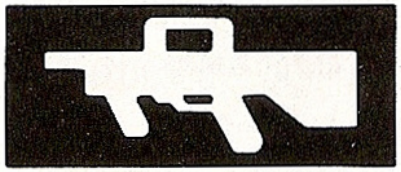
To give yourself more energy, pick up battery rechargers.

Power. The power indicator shows you how many more times you can get hit and still live.

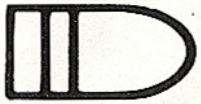
To build up your power so you can take more hits, pick up power food.

All the enemies suck up some of your energy, and some of them will hit you. The best strategy is to get them before they get you. Don't let them get too close – they may hit you before you can do anything about it. And if you try to punch someone who's too close, you can take as much damage as you dish out. Remember that you need to keep enough energy and hits in reserve to take on the powerful foes who appear at the end of each level.

WEAPONS



The picture under the word WEAPONS on the screen shows you which weapon you are currently using.



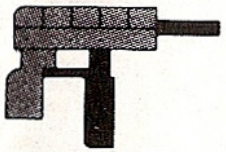
The number to the right of the bullet icon shows you how many bullets you have left for the weapon you're using. If the number reaches zero, you can't use the weapon again until you come across more ammunition.

The number to the right of MAX shows the total number of bullets the weapon can hold.

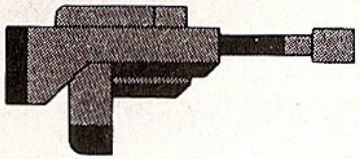
Weapons Inventory

You start out with the Auto–9. You can pick up the other weapons as you go along. When you finish one level and go on to the next, you take all the weapons you have with you. You will need them on the new level – so finishing a level by using up all your ammunition is not the best strategy. At certain points in the game you may find your weapon non–functional. At these times, you must punch your way past the villain.

Auto–9. The Auto–9 is a special issue hand gun made for RoboCop alone. It's extremely effective for short and medium range situations. One shot is usually all that's necessary.



Machine Gun. The machine gun is loaded with 50 bullets. But be careful – if you hold the trigger down too long, you can go through a lot of bullets in a short time. The machine gun is particularly useful for close range fighting and battling off packs of attackers. Some attackers may stay out of range of the machine gun. If that's the case, you'll have to try something else.



Cobra Gun. The cobra gun is the most powerful single piece of firepower you have in your inventory. You won't need it – or even find it – in the earliest levels of the game. When you do come across it, make sure you pick it up – because you can be sure you're heading for trouble.

Switching Weapons

You can carry several weapons simultaneously, but you can use only one of them at a time. Switching weapons during the course of the game is a good strategy. There is a limit to how many weapons you can carry (but you'll probably use them up about as fast as you can find them. You can switch weapons as many times as you want.

To switch weapons:

1) Press the START button to stop the game temporarily.

2) Press the up or down arrow on the Control Pad to scroll through the weapons you're carrying. As each picture appears, the number next to the bullet icon shows you how many bullets you have left.

3) When the picture of the weapon you want to use appears, release the up or down arrow.

4) Press START again to pick up the game where you left off.

FUNCTIONS

Infrared Vision. When the infrared vision indicator blinks, your infrared vision has been activated. Look for the part of the screen that's flashing, then hit it with a power punch.

Punch. When the punch indicator blinks, it means that you can defeat the enemy you're facing only by duking it out with him – none of your weapons have any affect on him.

Foe Detector. As you battle your way through the game, you'll come up against countless enemies. All of them would like nothing better than to do you in. At the end of each level, there's a foe who's much harder to defeat than any of the rest. The foe detector flashes faster and faster as you get closer to him.
The foes get tougher and tougher level by level. Be creative – think of new ways to defeat them. It's not always best to rush in with guns blazing.

Energy/Power Alarm. The energy/power alarm flashes when either the energy or the power indicator drops below three units or whenever either of them drops suddenly. It's a warning – you'd better do something quick or you're a goner.

ASSIGNMENTS

Level 1: Welcome to Old Detroit

Your first assignment may sound simple, but it isn't. Clean up the streets. You'll encounter thugs firing at you from the sidewalk, from windows and rooftops. Get rid of as many of them as possible.
Be sure to pick up food and weapons you come across – without them you won't be able to finish the job.

Level 2: City Hall

A disgruntled city employee is holding the mayor hostage at City Hall. And the other half of the petty criminals in Detroit – the ones who weren't around when you took care of their comrades – have crawled out of their holes and are bent on revenge. Waste 'em!

Level 3: The Warehouse

Your infrared vision will lead you to some startling discoveries. Just remember the directive "protect the innocent."

Level 4: O.C.P. Headquarters

The drug lord, Clarence Boddicker, spilled his guts to you at the factory to save his own miserable neck. He tells you he works for Dick Jones, Senior Vice President at O.C.P., and Jones is behind just about every major crime that's been committed, including the murder of a police officer.

When you confront Jones at O.C.P. Headquarters and attempt to arrest him, you learn the nature of the mysterious classified Directive 4 – you can't act against any of O.C.P.'s corporate officers. He orders you to obey Directive 4 and put down your weapon – then your personal nightmare begins.

Level 5: The Steelworks

Work your way up and down the many levels of the steelworks. Many more vicious scum bags wait for you here – heavily armed scum bags like Clarence Boddicker. You've never seen such firepower before. Use your head. There's a way to turn their strength against them.

Level 6: The Boardroom

At last you come face to face with Dick Jones. The president of O.C.P. has fired Jones, so he's no longer protected by Directive 4. Unfortunately, the worst is yet to come. Will he stop at nothing?

Be careful. It will take the strength of ROBOCOP to rid Detroit of Dick Jones.

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ (''NES'') and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

ROBOCOP, MOITIE HOMME, MOITIE MACHINE, LE TOUT UN JEU

Il s'en passe de drôle dans Old Detroit. La violence, les crimes et la mort se propagent dans ce quartier et l'ont transformé en l'endroit le plus meurtier de la terre, particulièrement si tu es flic. Le gouvernement, qui levait les bras au ciel en désespoir, a remis le quartier de police aux mains de l'O.C.P, une société privée qui n'est pas aussi à cheval sur les droits de l'homme que le sont les élus.

Tu es sur le point de te trouver face à face avec Clarence Boddicker, le malfaiteur dont le passe-temps est de tuer peu à peu les flics; le robot ED-209, cruel et impitoyable et enfin Dick Jones, le mastermind qui a mis tout en branle.

Un flic en chair et en os n'a aucune chance contre ces types. Toi non plus, tu n'y pouvais rien autrefois. Mais c'était avant que tu deviennes un ROBOCOP.

Lis le livret d'instructions pour t'assurer de la correcte utilisation de ce nouveau jeu et conserve ce livret pour pouvoir t'y référer.

PRECAUTIONS

1) Eteindre la console de jeu vidéo Nintendo avant d' introduire ou de retirer le jeu.

2) C'est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être conservé dans des lieux trop froids ou trop chauds. Ne jamais le cogner ou le laisser tomber. Ne pas le démonter.

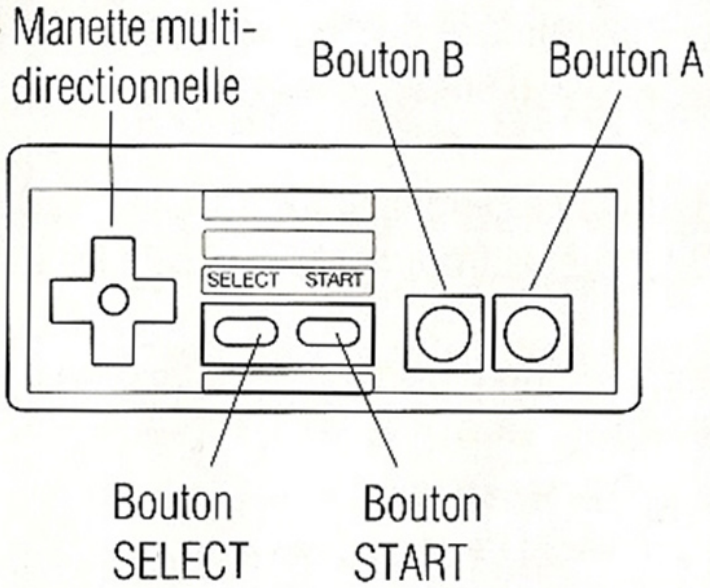
3) Eviter de toucher les connecteurs; ne pas les mouiller ou les salir. Ceci peut endommager le jeu.

4) Ne pas les nettoyer avec du benzène, du diluant, de l'alcool ou d'autres dissolvants de ce genre.

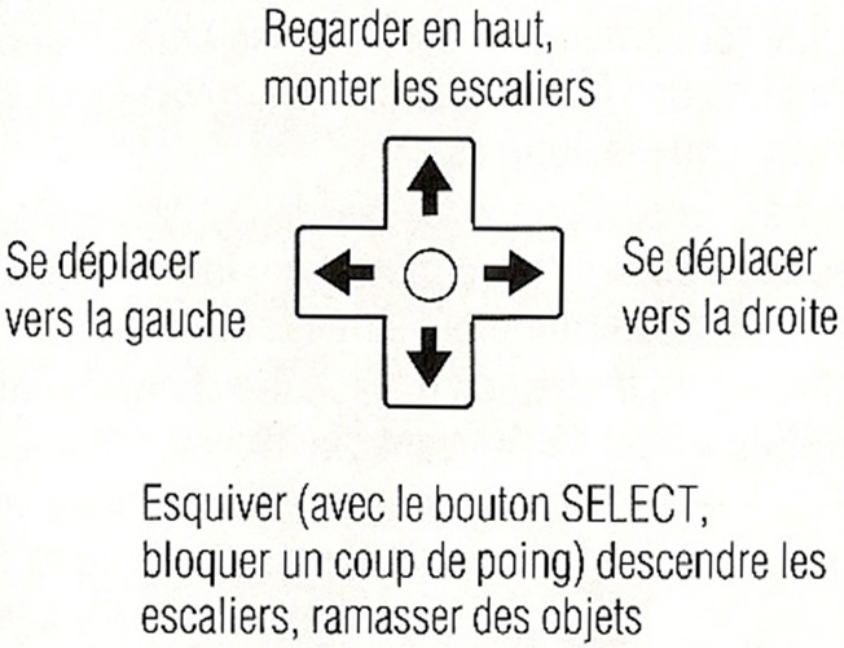
DESCRIPTION ET FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE

Manette 1 – Pour un joueur

Manette 2 – Pas utilisée



Manette multidirectionnelle



Bouton A: Armes à feu.

Bouton B: Coup de poing

L'arme ou le coup de point vise la cible à laquelle tu fais face:

Position debout: gauche, droite, en haut

Position ramassée: gauche, droite, en bas

Si tu te trouves dans une situation dangereuse, appuie sur le bouton SELECT pour te couvrir. Tu n'es ainsi pas touché pendant un certain temps mais tu utilises de l'énergie plus rapidement qu'à la normale.

COMMENT JOUER

Pour démarrer le RoboCop:

1) Assure-toi que la console de jeux vidéo Nintendo est éteinte puis introduis la cassette de jeu RoboCop.
2) Appuie sur le bouton POWER se trouvant sur le devant de la console. Le brevet et le copyright apparaissent à l'écran, puis le titre RoboCop. Plusieurs pages d'écran font suite te donnant des renseignements importants sur RoboCop. Sois prêt à l'action!
3) Assure-toi que la manette est branchée sur la prise 1. (Tu peux passer d'une page d'écran à l'autre en appuyant sur START.)
4) Pour sauter les premières pages d'écran et commencer immédiatement à jouer, appuie sur le bouton START.

Pause: Pour arrêter temporairement le jeu, appuie sur le bouton START. Appuie à nouveau pour revenir au jeu.

Poursuite du jeu: le jeu est terminé si tu es à court d'énergie ou si tu ne peux plus être touché. Mais une fois que tu as passé le premier niveau, tu n'as pas à recommencer le jeu au début: tu peux continuer à jouer en recommençant au plus haut niveau atteint. Tu es autorisé à recommencer au même niveau trois fois. (La poursuite du jeu est interrompue si tu arrêtes ta console Nintendo ou appuie sur le bouton reset.)
La page d'écran de présentation apparaît après la page d'écran "Game Over".
Pour continuer le jeu:

1) Appuie sur le bouton SELECT pour choisir CONTINUE.

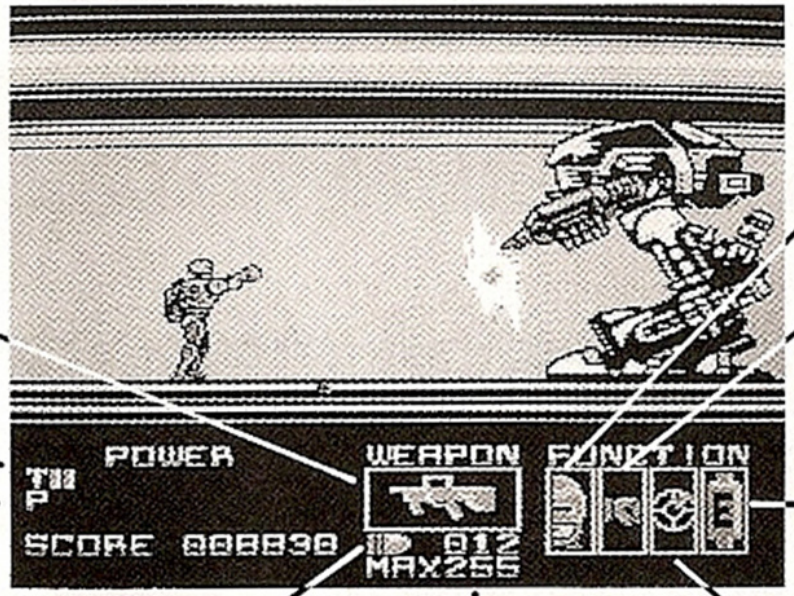
2) Appuie sur le bouton START.

Lorsque tu continues une partie, tu commences au début du niveau le plus haut que tu aies atteint (par exemple, si tu te trouvais à la fin du niveau 3 lorsque la partie s'est terminée, tu commenceras à jouer au début de ce niveau). Tu perds aussi toutes les armes que tu avais et tu es seulement armé de l'Auto-9.
Pour commencer une nouvelle partie:

- Appuie sur le bouton START.

Si tu commences une nouvelle partie, tu retournes au début du niveau 1.

ECRAN



Arme utilisée

Energie restante

Puissance (nombre de coups que tu peux recevoir)

Faisceau infrarouge

Coup de poing uniquement

Alarme Energie/Puissance

Nombres de balles restantes

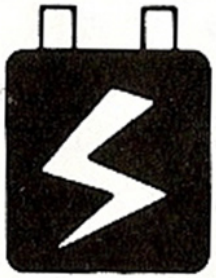
Nombre maximum de balles que l'arme peut contenir

Détection de l'ennemi

INDICATEURS

Ta force est mesurée par l'énergie restante et le nombre de coups que tu as reçus. Surveille les indicateurs énergie et puissance. Si l'un d'eux affiche zéro, tu appartiens au passé.

Energie: L'indicateur d'énergie t'indique combien d'énergie il te reste. Ton énergie diminue peu à peu pendant la partie.



Pour te redonner plus d'énergie, recharge tes accus.

Puissance: L'indicateur de puissance t'indique le nombre de coups que tu peux recevoir tout en restant vivant.

Pour prendre de la puissance et être capable de pouvoir encaisser plus de coups, ramasse de la nourriture énergétique.

Tous tes ennemis sapent ton énergie et certains d'entre eux te tirent dessus. La meilleure stratégie est de les descendre avant qu'ils ne te suppriment. Ne t'approche pas trop près d'eux car ils peuvent te toucher avant que tu n'aies eu le temps de réagir. Et si tu essaies de cogner quelqu'un se trouvant trop près, tu risque de prendre autant de coups que tu en donnes. Rappelle-toi que tu as besoin de conserver assez d'énergie et de coups en réserve pour t'attaquer aux puissants ennemis qui apparaissent à la fin de chaque niveau.

LES ARMES

Le dessin qui apparaît à l'écran sous le mot ARMES indique l'arme dont tu es en train de te servir.

Le nombre se trouvant à droite de l'icône en forme de balle t'indique le nombre de balles qui reste dans l'arme que tu es en train d'utiliser. Si le nombre descend à zéro, tu ne peux pas réutiliser l'arme à moins que tu ne trouves d'autres munitions.

Le nombre se trouvant à la droite de MAX indique le nombre total de balles que l'arme peut contenir.

Stock d'Armes

Tu commences avec l'Auto-9. Tu peux ramasser les autres armes pendant le jeu. Tu conserves toutes tes armes lorsque tu as terminé un niveau et commences le suivant. Tu en auras besoin au prochain niveau; aussi, finir un niveau en ayant utilisé toutes les munitions n'est pas la meilleure stratégie. A certains moments de la partie, tu t'apercevras peut-être que ton arme ne fonctionne pas. Il te faudra alors lutter au corps à corps avec tes ennemis pour avancer.

L'Auto-9. L'Auto-9 est un pistolet élaboré uniquement pour RoboCop. Il est extrêmement efficace pour les situations de courte et moyenne portée. Un seul coup est normalement suffisant.

La mitrailleuse. La mitrailleuse est chargée de 50 balles. Mais sois prudent: si tu maintiens la gachette appuyée trop longtemps, tu risques d'utiliser beaucoup de balles en peu de temps. La mitrailleuse est particulièrement utile pour un combat rapproché et pour abattre un groupe d'attaquants. Certains attaquants peuvent rester hors de portée de la mitrailleuse. Si c'est le cas, il te faudra essayer autre chose.

La super mitrailleuse cobra. La super mitrailleuse Cobra est la pièce d'artillerie la plus puissante que tu aies en stock. Tu n'en auras pas besoin et tu ne la trouveras d'ailleurs pas dans les premiers niveaux du jeu. Quand tu la trouveras, pense à la ramasser parce que tu peux être sûr qu'il y a des ennuis en perspective.

Changer d'Armes

Tu peux porter plusieurs armes en même temps, mais tu peux seulement en utiliser une à la fois. Changer d'armes pendant la partie est une bonne stratégie. Le nombre d'armes que tu peux porter est limité (mais tu vas sans doute les utiliser presque aussi rapidement que tu les trouveras). Tu peux changer d'armes autant de fois que tu veux.

Pour changer d'armes:

1) Appuie sur le bouton START pour arrêter temporairement le jeu.

2) Appuie sur le haut ou le bas de la manette pour faire défiler les armes que tu portes. A chaque image, le nombre se trouvant à côté de l'icône en forme de balle t'indique le nombre de balles qu'il te reste.

3) Quand l'image de l'arme que tu veux utiliser apparaît, relâche la pression sur les flèches haut ou bas.

4) Appuie de nouveau sur START pour reprendre le jeu là où tu l'as quitté.

FONCTIONS

Faisceau infrarouge. Si l'indicateur du faisceau infrarouge clignote, c'est qu'il a été activé. Repére la partie de l'écran qui clignote et vise la de tes coups.

Coup de poing. Si l'indicateur coup de poing clignote, cela veut dire que tu peux seulement vaincre l'ennemi face à toi en te bagarrant avec lui car aucune de tes armes n'aura d'effet sur lui.

Détecteur d'ennemi. Dans le combat, tu vas rencontrer un nombre illimité d'ennemis. La seule chose qu'ils veulent tous est de te supprimer. A la fin de chaque niveau, il y a un ennemi qui est bien plus difficile à vaincre que les autres. Le détecteur d'ennemi clignote de plus en plus vite au fur et à mesure que tu t'en approches.

Les ennemis deviennent de plus en plus durs lorsque tu passes d'un niveau à l'autre. Sois créatif: imagine de nouvelles manières de les vaincre. Ce n'est pas toujours la meilleure solution de se précipiter sur les armes qui jettent des éclairs.

Alarme Energie/Puissance. L'alarme énergie/puissance clignote si le nombre d'unités de l'indicateur d'énergie ou de puissance descend au dessous de trois ou si l'un d'eux descend brusquement. C'est un avertissement. Tu ferais mieux d'agir rapidement ou tu es fichu.

TES MISSIONS

Niveau 1: Bienvenue à Old Detroit

Ta première mission peut sembler simple mais elle ne l'est pas: nettoyer les rues. Tu vas rencontrer des gangsters te tirant dessus depuis le trottoir, les fenêtres et le haut des toits. Essaie d'en éliminer le plus grand nombre possible.

Pense à ramasser les armes et la nourriture que tu rencontres: sans elles, tu seras incapable d'aller jusqu'au bout de ta mission.

Niveau 2: La mairie

Un employé municipal mécontent tient le maire en otage à la mairie. Et l'autre moitié des petits criminels de Détroit, ceux qui n'étaient pas dans les parages lorsque tu t'occupais de leurs camarades sont sortis de leur repère et sont prêts à la revanche. Supprime-les.

Niveau 3: L'entrepôt

Ton faisceau infrarouge t'amènera à faire d'étonnantes découvertes. Rappelle-toi ton instruction "protéger l'innocent".

Niveau 4: Le siège central de l'O.C.P.

Clarence Boddicker, le trafiquant de drogue, te raconte sa vie à l'usine pour sauver sa propre misérable peau. Il te dit qu'il travaille pour Dick Jones, Directeur Général de l'O.C.P et que Jones est derrière presque tous les crimes qui ont été commis, y compris le meurtre d'un inspecteur de police.

Lorsque tu fais face à Jones au siège central de l'O.C.P et que tu essaies de l'arrêter, tu apprends tout sur la mystérieuse et secrète Directive 4; tu ne peux agir contre aucun des membres de l'O.C.P.
Il t'ordonne d'obéir à Directive 4 et d'abaisser ton arme. C'est alors que ton vrai cauchemar commence.

Niveau 5: L'aciérie

Tu montes et descends les nombreux étages de l'aciérie. Bien d'autres salauds t'y attendent, armés jusqu'aux dents comme Clarence Boddicker. Tu n'as encore jamais vu de telles armes. Réfléchis un peu. Il y a une façon de retourner leur force contre eux.

Niveau 6: La salle de conférence

Enfin tu arrives face à face avec Dick Jones. Le président de l'O.C.P a renvoyé Jones, il n'est donc plus protégé par Directive 4. Malheureusement, le pire reste à venir. Est-ce-que rien ne saura l'arrêter?
Fais attention. Il faudra utiliser la force de RoboCop pour débarrasser Détroit de Dick Jones.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

ROBOCOP – HALF MENS, HALF ROBOT, MAAR ÉÉN GROOT SPEL.

Het is geen mooi gezicht wat er zich allemaal in Detroit afspeelt. Een epidemie van misdaad, geweld en moord heeft deze stad tot de dodelijkste plek op aarde gemaakt, vooral voor de sterke arm van de wet. De regering heeft in pure wanhoop de politie in handen gegeven van O.C.P., een particuliere onderneming die het niet zo nauw neemt met de rechten van de burgers.

Je wordt zo dadelijk geconfronteerd met de kwaadaardige Clarence Boddicker, die voor zijn plezier politieagenten vermoordt, liefst zo langzaam mogelijk; met de wilde en meedogenloze robot ED-209; en tot slot met Dick Jones, het brein achter alle aktiviteiten.

Geen enkele politieagent van vlees en bloed maakt een schijn van kans tegenover deze gevaren. En jij vroeger ook niet. Maar dat was voordat je ROBOCOP werd.

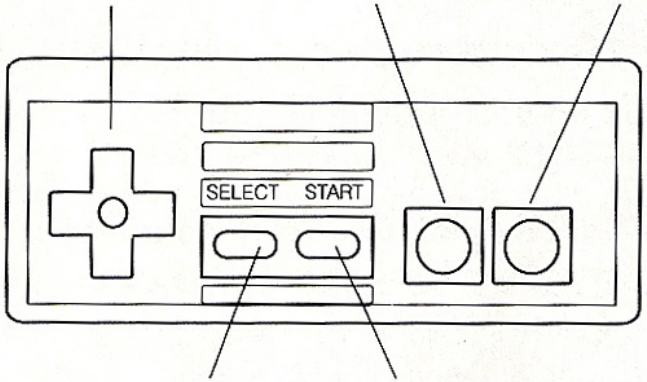
A.u.b. deze instructies doorlezen zodat je precies weet hoe je met je nieuwe spel moet omgaan. Bewaar de instructies daarna voor latere raadpleging.

VOORZORGSMAATREGELEN

1) Altijd de stroom uitschakelen alvorens het Game Pak in je Nintendo Entertainment System te plaatsen of eruit te verwijderen.
2) Dit is een precisiespel. Het mag niet op een erg hete of erg koude plek worden bewaard. Nooit tegen het spel slaan of laten vallen. Het spel niet uit elkaar nemen.
3) Vermijd aanraken van de connectors, laat ze niet nat of vuil worden. Hierdoor kan het spel worden beschadigd.
4) Niet met wasbenzine, verdunner, alcohol of andere oplosmiddelen schoonmaken.

BESTURINGSONDERDELEN EN GEBRUIKSAANWIJZINGEN

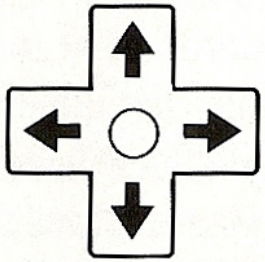
Besturingsapparaat 1 – voor spel met 1 speler
Besturingsapparaat 2 – niet gebruikt



Besturingsblok

Naar boven kijken, de trap oplopen

Naar links bewegen



Naar rechts bewegen

Duiken (druk op de SELECT-toets en duw op het besturingsblok), de trap aflopen, voorwerpen oprapen

A-toets: wapens afschieten

B-toets: vuistslag geven

De vuistslag of het wapen dat je bij je hebt is gericht naar de kant waar je naar kijkt:

Als je staat: links, rechts of naar boven

Als je gehurkt bent: links, rechts of naar beneden

Als je jezelf in een lastig parket bevindt, druk dan op de SELECT-toets voor dekking. Als je dat doet kan je een ogenblik niet geraakt worden, maar je verbruikt je energie sneller dan normaal.

HOE SPEEL JE DIT SPEL?

ROBOCOP starten:

1) Zorg ervoor dat je Nintendo Entertainment System uit staat en plaats vervolgens het ROBOCOP Game Pak in het systeem.

2) Druk op de POWER-toets aan de voorkant van het systeem. Je krijgt nu het scherm met de licentie en het copyright te zien en daarna het ROBOCOP titelscherm. Er worden daarna verschillende schermen met belangrijke informatie over ROBOCOP getoond. Bereid je nu voor op aktie!

3) Zorg ervoor dat het besturingsapparaat op het contact 1 is aangesloten. (Je kunt van één scherm naar het volgende scherm verdergaan door op START te drukken.)

4) Je kunt de inleidingsschermen overslaan en direkt met het spel beginnen door op START te drukken.

Pauzeren. Als je het spel tijdelijk wilt onderbreken moet je op de START-toets drukken. Als je weer verder wilt spelen moet je nogmaals op START drukken.

Verdergaan. Wanneer al je energie op is of wanneer je niet meer geraakt kunt worden, is het spel uit. Maar als je eenmaal voorbij het eerste niveau bent, hoef je niet opnieuw bij het begin van het spel te beginnen. Je kunt met hetzelfde spel verdergaan vanaf het hoogste niveau dat je eerder had bereikt. Je mag maximaal drie keer vanaf dat niveau verder spelen. (Wanneer je het Nintendo Entertainment System hebt uitgezet of als je op de RESET-toets hebt gedrukt kun je niet meer met een spel verdergaan.)

Nadat het "Game Over" scherm verschijnt, krijg je het Start scherm te zien.

Hoe ga je verder met het spel?

1) Druk op de SELECT-toets om CONTINUE (verdergaan) te kiezen.

2) Druk op de START-toets.

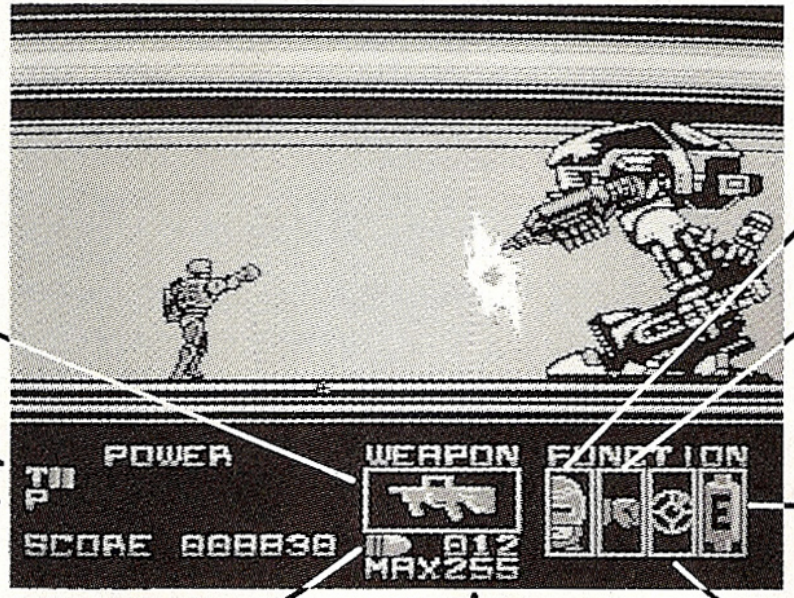
Wanneer je verdergaat met een spel, begin je bij het begin van het hoogste niveau dat je eerder had bereikt (als je bijvoorbeeld aan het eind van niveau 3 was toen het spel was afgelopen, begin je nu bij het begin van niveau 3). Je verliest ook alle wapens die je had, je enige wapen is de Auto-9.

Hoe begin je een nieuw spel?

- Druk op de START-toets.

Wanneer je met een nieuw spel begint, ga je terug naar het begin van niveau 1.

SCHERM



Wapen dat je gebruikt

Overgebleven energie

Kracht (aantal aanvallen dat je kunt weerstaan)

Infraroodbeeld

Alleen vuistslagen

Energie/krachtwaarschuwing

Overgebleven kogels in wapen

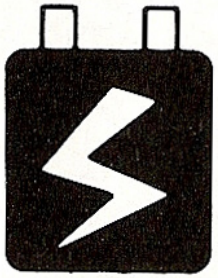
Maximum aantal kogels dat het wapen kan afschieten

Vijanddetector

WAARSCHUWINGSLICHTJES

Je kracht wordt gemeten door de energie die je nog over hebt en het aantal slagen dat je kunt weerstaan. Houd de energie- en krachtlichtjes in de gaten. Als een van deze lichtjes op nul komt te staan, kan jij het verder wel vergeten.

Energie. Het energielichtje geeft aan hoeveel energie je nog over hebt. Je energie neemt geleidelijk af terwijl je speelt.



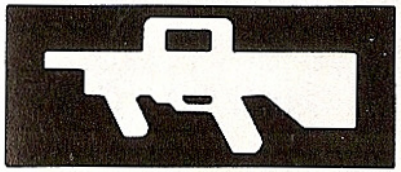
Je kunt je energie opladen door acculaders op te pakken.

Kracht. Het krachtlichtje geeft aan hoe vaak je nog geraakt kunt worden zonder het leven erbij te laten.

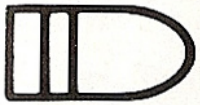
Je kunt je kracht opbouwen en zodoende vaker geraakt worden door krachtvoer tot je te nemen.

Alle vijanden nemen een beetje van je energie weg en bovendien raken sommige vijanden je ook nog. De beste strategie is om hen te pakken voordat zij jou pakken. Kom niet te dicht bij de vijand, want misschien raakt hij je voordat je er iets aan kunt doen. En probeer iemand die te dicht bij is een vuistslag te geven, want je kunt net zoveel schade verduren als je zelf aanbrengt. Vergeet niet dat je voldoende energie en kracht moet bewaren zodat je de gevaarlijke vijanden aan het eind van ieder niveau kunt aanvallen.

WAPENS



Het tekentje onder het woord WEAPONS op het scherm geeft aan welk wapen je op het moment gebruikt.



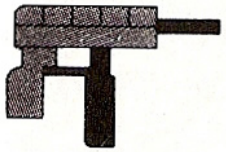
Het cijfer rechts van het kogelplaatje geeft aan hoeveel kogels je nog overhebt voor het wapen dat je nu gebruikt. Als het cijfer nul is, kun je het wapen pas weer gebruiken als je verse ammunitie vindt.

Het cijfer rechts van MAX geeft het totaal aantal kogels aan dat je met het wapen kunt afschieten.

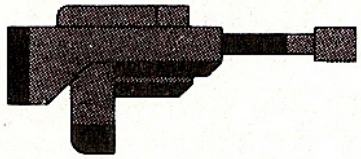
Wapencollectie

Je begint met de Auto-9. Terwijl je speelt kun je andere wapens bemachtigen. Wanneer je klaar bent met een niveau en doorgaat naar het volgende niveau, neem je al je wapens met je mee. Je hebt deze wapens nodig in het nieuwe niveau, dus het is geen verstandige strategie om al je ammunitie in één niveau op te maken. Je zult tot de ontdekking komen dat je wapen op sommige punten in het spel niet werkt. Op die momenten moet je jezelf met vuistslagen langs de vijand zien te slaan.

Auto-9. De Auto-9 is een speciaal handpistool dat exclusief voor ROBOCOP is ontworpen. Het is bijzonder effectief op korte en middellange afstanden. Eén schot is meestal afdoende.



Machinegeweer. Het machinegeweer is met 50 kogels geladen. Maar pas op, als je de trekker te lang ingedrukt houdt, kan je binnen korte tijd een heleboel kogels verbruiken. Het machinegeweer is vooral handig als je van korte afstand een groep aanvallers wilt afslaan. Sommige aanvallers blijven buiten het bereik van het machinegeweer. Als dat het geval is moet je iets anders proberen.



Cobra-geweer. Het cobra-geweer is het krachtigste vuurwapen in je wapencollectie. In de eerste niveaus heb je dit wapen niet nodig, je zult het er zelfs niet eens vinden. Maar als je het wel tegenkomt, zorg er dan voor dat je het oppakt, want je kunt er van op aan dat er problemen aan komen zetten.

Wapens afwisselen

Je kunt verschillende wapens tegelijkertijd met je mee dragen, maar je kunt er maar één per keer gebruiken. Het is een goed idee om tijdens het spel je wapens af te wisselen. Er is een grens aan het aantal wapens dat je kunt dragen (maar je zult ze waarschijnlijk net zo snel opmaken als je ze vindt). Je kunt je wapens net zo vaak afwisselen als je wilt.

Hoe kun je je wapens afwisselen?

1) Druk op de START-toets om het spel tijdelijk te onderbreken.

2) Druk op de op- of neer-pijl op het besturingsblok om op het scherm te bekijken welke wapens je met je mee draagt. Naast ieder wapenplaatje krijg je een cijfer in het kogelplaatje te zien waarin het aantal kogels wordt aangegeven dat je nog over hebt.

3) Wanneer het plaatje verschijnt van het wapen dat je wilt gebruiken, laat dan de op- of neer-pijl los.

4) Druk nogmaals op START zodat je weer verder kunt gaan met het spel vanaf het punt waar je was gestopt.

FUNCTIES

Infraroodbeeld. Wanneer het lichtje voor het infraroodbeeld knippert, betekent dat, dat je infraroodbeeld is geactiveerd. Zie welk deel van je scherm knippert en geef daar een flinke vuistslag.

Vuistslag. Wanneer het lichtje voor de vuistslag knippert, betekent dat, dat je de vijand tegenover je alleen kunt overwinnen door weg te duiken, want geen van je wapens heeft enig effect op hem.

Vijanddetector. Als je je weg door het spel slaat, kom je talloze vijanden tegen. En ze willen allemaal niets liever dan jou om zeep helpen. Aan het eind van ieder niveau is er een vijand die veel moeilijker te verslaan is dan alle anderen. Naarmate je dichter bij hem komt gaat de vijanddetector steeds sneller knipperen.

De vijanden worden bij ieder niveau steeds gevaarlijker. Wees daarom inventief en zin op nieuwe manieren waarmee je ze kunt verslaan. Het is niet altijd verstandig om er met vol vuur op af te gaan.

Energie/krachtwaarschuwingslichtje. Het energie/krachtwaarschuwingslichtje gaat knipperen wanneer je energie of kracht tot drie units is afgenomen of wanneer een van deze twee plotseling daalt. Het is een waarschuwing en je kunt er maar beter snel iets aan doen anders ga je eraan.

OPDRACHTEN

Niveau 1: Welkom in Old Detroit

Je eerste opdracht klinkt misschien eenvoudig, maar dat is het beslist niet. Ruim de straten op. Vanaf het trottoir, vanuit de ramen en vanaf de daken zullen er overal schurken op je schieten. Probeer zoveel mogelijk van hen uit de weg te ruimen.

Zorg er wel voor dat je onderweg het eten en de wapens die je tegenkomt oppakt, want je hebt ze nodig om je taak te voltooien.

Niveau 2: Stadhuis

Een ontevreden ambtenaar heeft de burgemeester gegijzeld in het stadhuis. En nu is ook de andere helft van de kleine misdadigers in Detroit (juist, die criminelen die nergens te vinden waren toen je met hun soortgenoten afrekende) uit hun hol gekropen, vastbesloten om zich te wreken. Knal ze neer!

Niveau 3: Het pakhuis

Je infraroodbeeld onthult een paar onthutsende ontdekkingen. Onthoud het motto: "Bescherm de onschuldigen".

Niveau 4: Het O.C.P. hoofdkwartier

De drugsbaron Clarence Boddicker is net doorgeslagen en heeft zijn verhaal opgehangen om zijn eigen armzalige hachje te redden. Hij heeft je verteld dat hij voor Dick Jones, de vice-president van O.C.P., werkt en dat Jones het brein is achter praktisch alle grote misdaden in Detroit, inclusief de moord op een officier van de politie.

Wanneer je Jones in het O.C.P. hoofdkantoor hiermee confronteert en hem probeert te arresteren, krijg je de geheimzinnige en geheime verordening 4 te horen: je kunt geen actie ondernemen tegen hoge functionarissen van O.C.P. Hij beveelt je om aan verordening 4 te gehoorzamen en om je wapen neer te leggen en dan begint je nachtmerrie pas echt.

Niveau 5: De staalfabriek

Beklim de vele niveaus in de staalfabriek. Er staat je hier nog veel meer vals schorem te wachten, zwaar bewapende ploerten zoals Clarence Boddicker. Je hebt nog nooit zoveel vuurkracht gezien. Denk goed na. Er is een manier waarop je hun kracht tegen hen kunt keren.

Niveau 6: De directiekamer

Uiteindelijk kom je tegenover Dick Jones te staan. De president van O.C.P. heeft Jones ontslagen, dus hij wordt nu niet meer beschermd door verordening 4. Maar helaas staat het allerergste je nog te wachten. Kent hij dan helemaal geen grenzen?
Wees voorzichtig. Detroit kan alleen door de kracht van ROBOCOP van Dick Jones worden verlost.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

Ocean Software Limited,
6 Central Street, Manchester M2 5NS.
England.

ROBOCOP; TM & © 1987 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.
OCEAN AND ORION IS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF OCEAN SOFTWARE LTD. AND ORION PICTURES CORP. RESPECTIVELY.

PRINTED IN JAPAN
Imprime au Japon